



Sosialisasi Uji Pengguna Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk *Vocabulary* Bahasa Inggris Pada Anak

Viridya Tasril^a, Indri Sulistianingsih^b, Sri Novida Sari^c, Afrisawati^d, Rizky Vita Losi^e

^{a, b, c}Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Medan, Medan, 20155, Indonesia

^dProgram Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Medan, Medan, 20155, Indonesia

^eProgram Studi Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Medan, Medan, 20155, Indonesia

Penulis Koresponden: (e-mail: viridyrtasril@polmed.ac.id), indrisulistianingsih@polmed.ac.id, srinovida@polmed.ac.id,
afriawati@polmed.ac.id, rizkyvitalosi@polmed.ac.id)

ABSTRAK Pengabdian ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi dan pengujian aplikasi multimedia berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak-anak. Dalam era digital saat ini, metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Aplikasi ini mengintegrasikan elemen permainan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik serta efektif dalam mengajarkan kosakata, termasuk nama hewan, buah-buahan, dan transportasi. Kegiatan ini dilakukan di Desa Kelambir V Kebon. Metode yang digunakan dalam sosialisasi ini melibatkan demonstrasi penggunaan aplikasi kepada anak-anak dan orang tua, serta pengumpulan umpan balik untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan semangat yang signifikan dalam menggunakan aplikasi *gamebased learning* untuk kosakata Bahasa Inggris ini. Anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama proses belajar dengan menggunakan aplikasi. Permainan yang ada di dalam aplikasi mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, aplikasi ini juga mendapat respons positif dari orang tua, yang menganggapnya sebagai alat bantu yang bermanfaat dalam proses belajar anak.

KATA KUNCI *Game Based Learning, Multimedia, Vocabulary*

1. PENGANTAR

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan pada anak-anak dan ibu-ibu rumah tangga yang ada dusun III Gg. gembira, Jl. Kelambir 5 Tj. Gusta, Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Berdasarkan hasil kelapangan dan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa ibu-ibu sedikit kesulitan dalam membatasi anak-anak mereka bermain gadget. Kegiatan dilakukan dengan metode sosialisasi untuk menjelaskan simulasi penggunaan aplikasi dalam bentuk *prototyping*.

Di era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi semakin penting, terutama bagi anak-anak yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses informasi dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan bahasa Inggris yang efektif harus dimulai sejak dini. Namun, banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang konvensional sering kali dianggap monoton dan kurang menarik. Untuk mengatasi tantangan ini, dibutuhkan pendekatan inovatif yang dapat menarik minat anak-anak dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan aplikasi multimedia berbasis game, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran.

Pengajaran kosakata, terutama pada anak usia dini, sangat penting karena memiliki kosakata yang memadai akan mempermudah anak dalam berkomunikasi. Pembelajaran kosakata adalah inti dari bahasa dan krusial untuk penguasaan bahasa. Tanpa kosakata yang cukup, seseorang tidak dapat berkomunikasi secara efektif atau mengekspresikan ide-ide baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain, keterbatasan kosakata menjadi penghalang bagi siswa dalam mempelajari bahasa asing (Mahayana, Muliawan, and Yawamati 2022).

Dalam tulisannya (Tasril, Muhammad, and Fitriani 2023), Pendidikan di era revolusi industri 4.0 harus mengikuti perkembangan teknologi dan memfokuskan pada beberapa kemampuan, antara lain kemampuan belajar dan berinovasi, menguasai media informasi dan teknologi, serta kemampuan dalam kehidupan dan karir. Kurikulum 2013 yang diterapkan pemerintah merupakan solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu, para guru harus memiliki kemampuan

untuk memahami dan menggunakan teknologi informasi serta media, serta memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas guna meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan sistem pembelajaran yang lebih interaktif.

Penggunaan TIK saat ini sangat krusial sebagai sarana pembelajaran, karena memungkinkan pencarian sumber pengetahuan dari seluruh dunia, yang dapat meningkatkan ilmu pengetahuan baik bagi guru maupun peserta didik. (Puji Lestari and Lestari 2020)

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang paling banyak digunakan. Ini menunjukkan bahwa ketika dua orang dari negara yang berbeda (misalnya, seorang dari Meksiko dan seorang dari Prancis) bertemu, mereka cenderung menggunakan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang untuk mempelajari bahasa Inggris agar dapat berkomunikasi di tingkat internasional. (Losi et al. 2023)

Aplikasi game-based learning dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. kegiatan ini bertujuan untuk melakukan sosialisasi dan pengujian aplikasi multimedia yang difokuskan pada pengenalan kosakata bahasa Inggris, termasuk nama hewan, buah-buahan, dan transportasi, dengan melibatkan orang tua dalam proses sosialisasi

2. STUDI KEPUSTAKAAN

Belajar adalah proses yang berlangsung dan merupakan elemen penting di setiap tingkat pendidikan. Dalam pendidikan, kegiatan belajar merupakan inti dari keseluruhan proses. Belajar adalah usaha yang dilakukan setiap individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Kegiatan belajar dapat dilakukan di berbagai tempat, seperti di sekolah, rumah, laboratorium, hutan, museum, dan di mana saja. (Sugiharto 2016)

Kelebihan game edukasi dibandingkan metode pembelajaran konvensional sangat mencolok. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan visualisasi permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) telah membuktikan bahwa game sangat efektif dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game bernama Scratch. Berdasarkan penelitian sebelumnya, jelas bahwa game edukasi dapat mendukung proses pendidikan. (Wahyuni, Tasril, and J. Prayoga 2022)

Pelajaran Bahasa Inggris saat ini sangat penting, karena merupakan kebutuhan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Salah satu masalah yang dihadapi siswa dalam pelajaran ini adalah kesulitan memahami tenses, yang memerlukan banyak perhatian dan waktu. Hal ini disebabkan oleh pelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang sering kali membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi merupakan hasil penelitian dalam merancang sebuah aplikasi berbasis multimedia yang bertujuan untuk menambah pengetahuan vocabulary anak-anak dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. (Handayani and Aji 2019)

Media pembelajaran sejatinya adalah alat bantu yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendukung tugas-tugas kependidikannya. Media ini juga dapat mempermudah siswa dalam memahami kompetensi yang perlu dikuasai terkait materi yang dipelajari, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif dan efisien. (Budiyanto and Wahab 2019)

Dalam tulisannya (Siregar 2021), meneliti bahwa Permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru atau dosen saat mengajar di kelas, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Terdapat berbagai jenis permainan dalam Bahasa Inggris, dan salah satunya adalah "last man standing," yang efektif dalam meningkatkan kosakata siswa. Permainan ini dilakukan secara kelompok, di mana pemain yang bertahan terakhir akan menjadi pemenang.

Kebanyakan aplikasi interaktif yang digunakan sekarang menggunakan smartphone android. Dimana smartphone Android dapat berfungsi sebagai media alternatif untuk memperoleh pembelajaran berbagai keterampilan dalam Bahasa Inggris. Dengan adanya aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, hal ini tentu akan sangat membantu masyarakat umum maupun pelajar yang ingin belajar Bahasa Inggris secara instan. (Lutfiansyah 2016)

3. METODOLOGI

Kegiatan Sosialisasi Uji Pengguna Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Metode dan rencana pelaksanaan sosialisasi ini dapat terlaksana setelah melakukan diskusi dengan pihak kepala dusun, sehingga para peserta (anak-anak) sudah di jadwalkan untuk menghadiri dan mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

Persiapan yang dilakukan pada kegiatan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak di Dusun III, Desa Kelambir V ini dengan melihat keaktifan anak-anak pada saat penjelasan simulasi, Pada kegiatan ini akan menjelaskan :

- Penjelasan kegunaan dari Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak.
- Melakukan tanya jawab soal games pada anak-anak untuk koskata nama hewan, buah dan transportasi.
- Manfaat yang didapatkan dari simulasi aplikasi ini nantinya

Kegiatan dilaksanakan oleh ketua beserta anggota Program Kemitraan Masyarakat pada Dusun III Gg. Bahagia, Jl. Kelambir 5, Tj. Gusta, Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang dengan mendatangi langsung Lokasi Kegiatan dan berinteraksi langsung dengan kepala dusun dan ibu-ibu rumah tangga.

4. HASIL DAN PELAKSANAAN

Sumber daya lokal dikaji dari tingkat pendidikan masyarakat Belawan yang mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kemampuan masyarakat dalam menyerap informasi dan keikutsertaan masyarakat dalam pembangunan. Oleh karenanya partisipasi masyarakat dalam pembangunan sangat ditentukan/dipengaruhi oleh tingkat pendidikan masyarakat itu sendiri.

Kegiatan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk *Vocabulary* Bahasa Inggris Pada Anak telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Metode dan rencana pelaksanaan sosialisasi ini dapat terlaksana setelah melakukan diskusi dengan pihak kepala dusun, sehingga para peserta (anak-anak) sudah di jadwalkan untuk menghadiri dan mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

Pelaksanaa kegiatan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk *Vocabulary* Bahasa Inggris Pada Anak di Dusun III Desa Kelambir V, Jl. Kelambir 5 Tj. Gusta, Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, dilakukan dengan metode tatap muka pada bulan Oktober 2024. Kegiatan sosialisasi dimudahkan dengan adanya kesempatan kami bersosialisasi anak-anak umur 5-9 tahun beserta orang tua mereka. Saat kegiatan sosialisasi berlangsung, untuk memudahkan para anak-anak dalam memahami aplikasi, dijelaskan secara perlahan serta secara langsung dipraktekan pada komputer masing-masing.

Pada tahapan persiapan tim sepakat menyusun materi untuk kegiatan sosialisasi simulasi penggunaan desain aplikasi menggunakan presentasi langsung dari handphone, yang dijelaskan secara rinci dan sederhana sesuai dengan kebutuhan peserta kegiatan sosialisasi. Materi kegiatan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk *Vocabulary* Bahasa Inggris Pada Anak ini difokuskan agar benar-benar memberikan penyegaran dan menambah pengetahuan bagi siswa pelajar.

Pada saat pelaksanaan kegiatan, situasi dan kondisi Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk *Vocabulary* Bahasa Inggris Pada Anak sangatlah kondusif dan memberikan kenyamanan bagi para peserta. Karna pelaksanaan teknis kegiatan dilakukan di teras rumah kepala dusun.



Gambar 1. Penjelasan Materi Sosialisasi



Gambar 2. Uji Coba aplikasi langsung ke anak-anak

Pada tahapan akhir pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak, anak-anak sangat antusias dan semangat karena disediakan dalam bentuk multimedia. Tapi setelah diarahkan dan dipraktikkan dengan seksama anak-anak perlahan bisa menggunakan aplikasi tentunya dalam pengawasan.

Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, Tim pengabdian juga berupaya untuk melakukan monitoring terkait dengan proses pelatihan untuk mengetahui secara jelas kelemahan atau kekurangan yang ada. Monitoring ini juga merupakan salah satu bentuk dari penjaminan mutu kegiatan sosialisasi dan sebagai upaya memberikan garansi bagi peserta sosialisasi terhadap fungsionalitas (kebermanfaatan) dari hasil sosialisasi bagi penguatan kompetensi dalam melakukan evaluasi program khususnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa di bidang pendidikan. Khusus untuk sesi Diskusi (Tanya Jawab), banyak peserta workshop yang mengajukan pertanyaan terkait dengan materi. Peserta sosialisasi terlihat antusias untuk dapat menguasai secara komprehensif.

Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan Sosialisasi Uji *Usability* Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak, Tim pengabdian berupaya untuk melakukan evaluasi terhadap implementasi dari pelatihan yang diselenggarakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan sosialisasi yang dilakukan, Uji Pengguna Aplikasi Multimedia *Game Based Learning* Untuk Vocabulary Bahasa Inggris Pada Anak di Dusun III Gg. Gembira Desa Kelambir V ini dikatakan sedikit berhasil, dimana mendapat respon yang sangat positif oleh anak-anak dan orang tua. Sebagian besar anak-anak sangat bersemangat, karena desain simulasi aplikasi menyediakan gambar, suara, warna yang enak dilihat oleh mata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Politeknik Negeri Medan yang memberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada warga Desa Kelambir V, Jl. Kelambir 5 atas kesediaannya sebagai mitra untuk program kemitraan masyarakat serta. Penulis berterima kasih kepada seluruh pihak yang sudah memberikan kontribusi sehingga program kemitraan masyarakat ini telah terlaksana dengan maksimal.



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PKM-TIK)

E-ISSN : XXXX-XXXX (Online)

P-ISSN : XXXX-XXXX (Print)

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto, Muh. Arif, and Abdi Wahab. 2019. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia." *Jurnal Ilmiah FIFO* 11(1): 75.
- Handayani, Popon, and Sopian Aji. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tenses Berbasis Multimedia." *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer* 14(3): 90.
- Losi, Rizky Vita et al. 2023. "Sosialisasi Pemanfaatan Mobile-Assisted Language Learning (Mall) Sebagai Media Belajar Digital Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Inggris Remaja Di Desa Besilam." *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4(3): 566–78. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i3.2097>.
- Lutfiansyah. 2016. "Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Eduscience* 2(1): 16–21.
- Mahayana, I M A, M S D Muliawan, and N K S Yawamati. 2022. "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan Dan Lagu." *Community Services Journal (CSJ)* 4(2): 180–86.
- Puji Lestari, Fibria Anggraini, and Iis Dewi Lestari. 2020. "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Di MTs Al-Qur'aniyah Ulujami Jakarta Selatan." *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat* 3(4): 344.
- Siregar, Rini Kesuma. 2021. "Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Pelatihan Last Man Standing Games Di Madrasah Aliyah Darul Mursyidi Sialogo Padangsidempuan." *Bakti Cendana* 4(2): 40–48.
- Sugiharto, Tito. 2016. "Rancang Bangun Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika* 1(1): 22–30.
- Tasril, Viridya, Zen Muhammad, and Eka Surya Fitriani. 2023. *Usability Testing-Metode HCD Desain UI Pada Game Vocabulary*. ed. Sisi Rosida. Dewa Publisher.
- Wahyuni, Sri, Viridya Tasril, and J. Prayoga J. Prayoga. 2022. "Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai." *Warta Dharmawangsa* 16(4): 758–68.